

任天堂 ファミリー コンピュータ™

GAT-M6

FAMICOM FAMILY



とりあつかいせつめいしょ

取扱説明書

GAKKEN

ご使用上の注意

このたびは「メルヴィルの炎」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。ご使用にあたりましては以下のことにご注意ください。

- このカセットには、バックアップ機能がついております。セーブしたデータを確実に保存するため、必ずリセットボタンを押しながら電源を切ってください。また、電源を入れたままでカセットを抜き差ししたり、むやみに電源スイッチをON/OFFしないでください。
- 精密機器ですので、分解は絶対になさらないでください。
- 極端な温度条件下での使用や保管、強いショックを与えることは避けてください。
- カセットの端子に触れたり、水にぬらさないでください。
- シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないでください。
- ゲームをしない時はACアダプターをコンセントから必ず抜いておいてください。
- ゲームをする時は、テレビ画面からできるだけ離れ、長時間ゲームをする時は時々休憩するようにしましょう。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。



(目 次)

ものがたり	4
ゲームの目的	6
スタートとセーブ	7
キー操作リスト	8
移動	10
町	12
城	15
地区移動と国移動	17
海上移動	18
戦い	19
戦いの方法	22
能力と地けい	25
アイテムリスト	27
部隊リスト	30

ものがたり

わく星^{せい}アストラディウム……。

そこでは、遠^{とお}いむかしからルーとドゥーマの二大^{だい}強^{きやう}国^{こく}が争^{あらそ}い、人^{ひと}も大^{だい}地^ちもあれはてていた。

この星^{ほし}の全^{ぜん}めつをおそれたアストラディウムの神^{かみ}々^{がみ}は、天^{てん}界^{かい}の秘^ひ宝^{ほう}・『メルヴィルの炎^{ほのお}』を心^{こころ}正^{ただ}しきルー国^{こく}王^{おう}にさづけ、アストラディウム全^{ぜん}土^どを統^{とう}一^{いつ}させ、平^{へい}和^わをもたらそうとした。

しかし、神^{かみ}々^{がみ}の計^{けい}画^{かく}はドゥーマ国^{こく}王^{おう}一^{いつ}世^{せい}のなぞの死^しによって、もろくもやぶれた。

そく位^いしたドゥーマ国^{こく}王^{おう}二^に世^{せい}は、ルー国^{こく}の将^{しょう}軍^{ぐん}たちをひそかに味^み方^{かた}にだきこみ、ルー国^{こく}内^{ない}に反^{はん}乱^{らん}をおこさせ、そのスキに「メルヴィルの炎^{ほのお}」をぬすみとったのである。

「メルヴィルの炎^{ほのお}」を失^{うしな}ってしまったルー国^{こく}は、いまや反^{はん}乱^{らん}の将^{しょう}軍^{ぐん}たちによって、ツワーフ、アカントス、サウジス、イセントの4^よ国^{こく}に分^{ぶん}断^{だん}され、ドゥーマ国のほりよになったルー国^{こく}王^{おう}と兵^{へい}士^し達^{たち}はドゥーマ国^{こく}内^{ない}のあれはてた土^と地^ちに連^{れん}行^{こう}され、だっしゆつ不^ふ可^か能^{のう}な古^こ城^{じやう}にとじこめられてしまった。

しかし、ルー^{こくおう}国王^{とも}と共に^い生きのこった^{へいし}兵士^{なか}たち
の中に「ムーラン^{にん}ルージュ^{ゆうしや}=^{あか}赤い^{ふうしや}風車」とよばれる4人の^{にん}勇者^{ゆうしや}がいた。

(ムーランルージュのメンバー)



アレクス



ランキン



ファナ



バリアス

こくおう
国王：

「ムーランルージュの^{ゆうしや}勇者^{せい}たちよ、もはや、そ
なたたちに^{さいご}最後の^{のぞ}望みをたくすほかない。こ
の^{ひみつ}秘密^{ちか}の^か地下道^{どう}から外に^{そと}だっしゅつし、『メル
ヴィルの^{ほのお}炎』を^と取り戻して^{もど}ドゥーマ^{こくおう}国王^{たお}を倒
すのじゃ。私は、^{わたし}そなたたちが^{せいこう}だっしゅつ^{ちか}に成功^{どう}したらば、この^{しろ}地下道^{しろ}をこわし、この城
で、そなたたちの^{かえ}帰りをまっている」

ゲームの目的^{もく てき}

惑星^{わくせい}アストラディウムには「ツワーフ」と「アカントス」、「サウジス」、「イセント」、「ドゥーマ」の5カ^{こく}国があり、それぞれの国は数個の地区^くに^{すうこ}わ^{ちく}かれています（図1）。

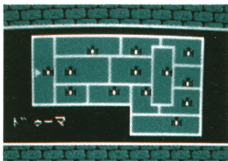


図1

地区^{ちく}にはかならず城^{しろ}があります。城^{しろ}を発見^{はっけん}し、せん^{りょう}領^{りょう}するとその地区^{ちく}をせん^{りょう}領^{りょう}したことになります。

また、どこかの城^{しろ}には、その国^{こく}の国王^{こくおう}がいます。王様^{おうさま}のいる城^{しろ}をせん^{りょう}領^{りょう}すれば、その国^{こく}全体^くをせん^{りょう}領^{りょう}したことになります。

王様^{おうさま}は、あなたに重要^{じゅうよう}なアイテムをくれるでしょう。

あなたはムーランルージュの4人^{にん}を指揮官^{しきかん}として4つの戦^{せん}とう部隊^{ぶたい}をやとい、国々^{くにくに}をせん^{りょう}領^{りょう}してアイテムをふやしながらか、さい^{さい}しゅう^{しゅう}てき^{てき}こく^{こく}ドゥーマ^{こく}国^{こく}をうちやぶり、ルー王国^{おうこく}を再建^{さいけん}してください。



スタートとセーブ

スタートの方法

ファミコンに「メルヴィルの炎^{ほのお}」のカセットを入れ、電源^{でんげん}を入^いれるとタイトル画面が表示^がされま^{めん}す。

十字キー^{じゅうじ}の上下^{じょうげ}で、ニューゲーム（あたらしくゲームをはじめる）とコンティニュー（セーブしてあるところからはじめる）のどちらかを選び、Aボタンかスタートボタンをおすとゲームがスタートします。

セーブの方法

各地区^{かくちく}の「移動^{いどう}の地下道^{ちかどう}」の近く^{ちか}に「モアイの像^{ぞう}」があります。

ムーランルージュのメンバーが「モアイの像^{ぞう}」にふれると、これまでのゲーム内容^{ないよう}がセーブされます。

セーブの後^{あと}、ゲームをやめる場合^{ばあい}はAボタンをおしてから画面^{がめん}の指示^{しじ}にしたがって、リセットボタンをおしながら電源^{でんげん}を切^きってください。セーブの後^{あと}もゲームを続け^{つづ}たい時はBボタンをおすとゲーム画面^{がめん}にもどります。

せい とう さん ぎ キー操作リスト

	せい とう ちゅう 移動中	せい とう 移動コマンド	せい とう 移動の ち か どう 地下道
じゅう じ 十字キー	せい とう 移動	コマンド ^{せん たく} 選択 のための カーソル ^{せい とう} 移動	ち く せん たく 地区選択 のための カーソル ^{せい とう} 移動
A ボタン	せい とう 移動コマ ンドウィ ンドーを ひら 開く	せん たく 選択したコマ ンドの決定 ^{けってい}	せい とう ち く 移動地区 の決定 ^{けってい}
B ボタン	せん せい こう げ き 先制攻撃	けってい 決定のとりけし	
		ウィンドーを と 閉じる	
スタート ボタン	ゲームの いち じ ちゅう だん 一時中断		
セレクト ボタン			くに せい とう 国移動



	まちと城 しほ	せん 戦とうコマンド
じゅうじ 十字キー	せんたく コマンド選択のためのカーソル移動	せんたく コマンド選択のためのカーソル移動
	すうじにゅうりょく 数字入力	
Aボタン	せんたく 選択したコマンド けってい の決定	せんたく 選択したコマンド けってい の決定
	にゅうりょく 入力した数字の けってい 決定	
	メッセージの つづ 続きを読む	
Bボタン	けってい 決定のとりけし	けってい 決定のとりけし
スタート ボタン		
セレクト ボタン		



各地区はカベで囲まれていて、地表からは他の地区に行けません。

他地区への移動や他国への移動は17ページを参照してください。

移動コマンド

移動中にAボタンをおすと、コマンドウィンドーが開き、コマンド（図2）が表示されます。キー操作は8ページを見てください。

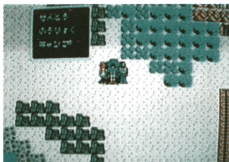


図2

●たたかう（戦う）

先制こうげきしたい時に選択してください。移動中にBボタンをおしても先制こうげきができます。

●のうりよく(能力)

このコマンドを選ぶ
と4人の指揮官の名前
が表示されます。(図3)

見たい指揮官の名前
に十字キーでカーソル
を移動し、Aボタンを
おすと、その指揮官の
能力を見ることができ
ます。(図4)

のうりよく(能力)
については、25ページ
を参照してください。

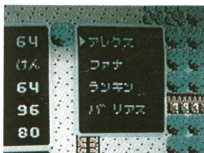


図3



図4

●キャンプ

兵士の体力を回復するためのコマンドです。
食料が消費されます。



まち

地区によっては町（図5）があります。

町に入ると、自動的に（町コマンド）が表示されます。

キー操作については9ページを参照してください。



図5

まち 町コマンド

●しょくりょうや （食料屋）

食料を買うことができます。（図6）



図6

●へいしゃ（兵舎）

兵士をほじゅうしたり、部隊をかえたりすることができます。

（図7）



図7

●しんでん (神殿)

寄付をすることによって、指揮官の統率力を上げることができます。(図8)



図8

●ぶきや (武器屋)

武器や防具を買うことができます。

武器や防具はこうげき力やぼうぎょ力を高めます。(図9)

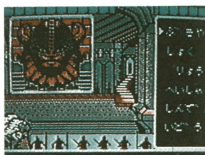


図9

●ふねや (船屋)

海をわたる時は、ここで船をかります。かり賃は片道のかり賃ですので、お金がないと帰ってくることはできません。よく考えてから船に乗りましょう。(図10)



図10

●しみる・もんばん

(市民・門番)

旅に役立つ情報をく

れます。(図11)



●いどう(移動)

町の外へ出ます。た

す 図11

だし、船を借りてからこのコマンドを選ぶと海へ出ます。

数字入力の方法

十字キーの上下で0～9まで数字が変わり、十字キーの左右でケタが変わります(入力可能なケタのところが点めつします)。

希望する数値が表示されたら、Aボタンをおしてください。



しろ城

各地区にはかならず（図12）があり、城には
司政官が王様がいます。

司政官のいる城をせん
領すると、その地区
をせん領したことになります。
王様のいる城
をせん領した場合は、
その国全体をせん領し
たことになります。

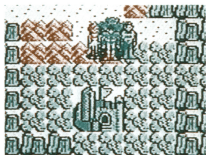


図12

城に入るには、城の戦いに勝たなければなりません。
戦いに勝つと城をせん領することができ、
自動的に「城コマンド」が表示されます。

キー操作については9ページを参照してください。

しろ城コマンド

●おうさまをさがす

（王様を捜す）

城にいる王様をさがします。

王様のかわりに司政官が
いる場合もあります。

（図13）



図13

●せんりひんをさがす（戦利品を捜す）

せん領した城から戦利品をさがしだし、手に入れます。

●きゅうそく（休息）

食料の消費なしにキャンプし、兵士の体力を回復させます。

●いどう（移動）

城の外にでます。

ち か めいきゅう
地下迷宮

ある地区の城に迷宮があります。（図14）

王様のヒントで迷宮の入口がわかるでしょう。

迷路にあるドアは、ときどき前や後ろに動くので、まどわされないようにネ。

また、迷宮は地下2階までありますから、迷わないようにマップを作りながら進みましょう。



図14



ちくいどう ほうほう 地区移動の方法

他の地区に行く場合は「移動の地下道」に入
て移動します。

移動できるはん囲は、せん領した地区ととなり
あっている地区だけです。

はじめて行った国の最初の地区の城をせん領し、
地下道に戻ると、その国の地図が表示されます。

(図15)

地図が表示されたままで十字ボタンをおすと地
図上のカーソルがせん領した地区か、せん領した
地区ととなりあった地区に移動します。行きたい
地区にカーソルをあわ
せ、Aボタンをおすと
その地区に行くことが
できます。

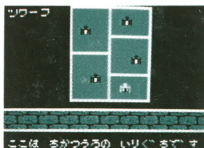


図15

くにいどう ほうほう 国移動の方法

同じ大陸にある国への移動は、「移動の地下道」
の中でセレクトボタンをおすと、移動できます。

海にかこまれた国へは船を使って移動します。

かいじょう い どう 海上移動

ふね や ふね か かいじょう い どう ず
船屋で船を借りて海上を移動できます。(図16)

ふね か と き ふ たい へん せい ふね お か
船を借りた時の部隊編成は、船から降りても変

わりません。また、海
じょう い どう ちゆう しょう りやう しょう ひ
上移動中は食料が消費
されません。

かいじょう じゅう じ
海上では十字キーを
しょう ふね い どう
使用して船を移動させ
てください。

じょう りく みなと ず
上陸は港(図16)で
なければできません。

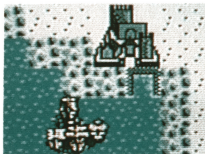


図16





つぎ ば あい たたか じ どうてき せん
次の場合に戦いがはじまり、自動的に「戦とう
コマンド」が表示されます。

そう き さんしょう
キー操作については、9ページを参照してくだ
さい。

- 移動中に敵部隊に出会った時。(図17)
- 移動中に「大地のモンスター」に襲われた時。
(図18)
- 城にせめ入った時。(図19、20)
- とりで(砦)にせめ入った時。(図21)
- 海上移動中に敵の船に出会ったとき。(図22)



図17



図18



図19



図20



図21

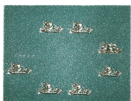


図22

せん 戦とうコマンド

●たいれつへんこう (隊列変こう)

せん 戦とうコマンドのウィンドーがひら 開いているときに、セレクトボタンをおすと、たいれつへん 隊列変こうができます。

(図23)

ぜん れつ はい ち 前列に配置したい
ぶ たい じゅう じ 部隊から十字ボタン
でカーソルをあわせ
Aボタンで決定して
いってください。

だい れつ め じ どうてき 第4列目は自動的
けってい に決定されます。

けん 64人	1けん 2たいぼう	ハロウィン 35人
けん 64人	3	ハロウィン 39人
たいぼう 48人	4	ハロウィン 57人
どうぜき 64人		ハロウィン 45人

セレクトボタン たいれつ

図23

●たたかう (戦う)

てき たたか 敵と戦うコマンドです。

●ぼうぎょ (防御)

こうげきによる、ひがいをすく 少なくします。

●たいきやく (退却)

み かた ぶ たい たい 味方部隊を退きやくさせるコマンドです。この
コマンドを選び、えら 退きやくに成功するとたたか 戦いがさ
けられます。しかし、たい 退きやくを選んだし き かん 指揮官の

とうそつりょく^{とうそつりょく}と部隊^{ぶたい}の兵士数^{へいしすう}が減^へってしまいます。

●アイテム

すでに入手^{にゅうしゅ}したアイテム^{しやう}を使用^{ばあい}する場合^{えら}に選^{えら}んでください。ただし、アイテム^{こうか}の効果^{こうか}は次のター^{つぎ}ン*から発揮^{はつき}されます。

●こうほうかくらん（後方かくらん）

味方^{みかた}の部隊^{ぶたい}に近距離^{きんきょり}攻撃^{こうげき}部隊^{ぶたい}がいて、なおかつ、森林地帯^{しんりんちたい}での戦^{せん}とうになった場合^{ばあい}、このコマンド^{ひょうじ}が表示^ずされます。（図24）

近距離^{きんきょり}攻撃^{こうげき}部隊^{ぶたい}を最^{さい}後^{こう}列^{れつ}に配置^{はいち}し、このコマンド^{えら}を選^{えら}ぶと、近距離^{きんきょり}攻撃^{こうげき}部隊^{ぶたい}が敵^{てき}の後方^{こうほう}に回りこみ、敵^{てき}に大打^{だいだ}げき^{あた}を与^{あた}えることができますが、後方^{こうほう}かくらん^{しっぱい}は失敗^{しっぱい}することもあります。

どうせき	たたかう	ハロウィン
64にん	ぼくきょ	35に
たいほう	たいきやく	ハロウィン
48にん	アイテム	39に
ゆみ		ハロウィン
64にん		57に
けん	こうほう	ハロウィン
64にん	かくらん	45に

図24

*プレイヤーのプレイ^{ばん}の番^{かいぶん}1回分のことを1ター^{ばん}ンといいます。



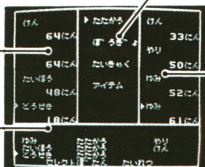


せん 戦とうコマンド画面 (図25) は4つのエリアに
わかれています。

み かた ぶ たい
味方部隊
エリア

たい れ つ
隊列

へん こう
案内エリア



み かた ぶ たい
味方部隊の
行動エリア

て き ぶ たい
敵部隊
エリア

図25

戦いは、味方の最前列配置されている部隊から、
各部隊ごとに、戦とう行動種類の決定、こうげき
目標の決定の順序で決定していきます。

せん 戦とう行動の決定

戦いを始める時は、次のようにして味方部隊の
戦とう行動を決定してください。

- ① 戦とうコマンドが表示されると、味方の最
前列の部隊にカーソルがついています。

これは「味方の最前列の部隊の戦とう行動
を決定せよ」という意味です。

- ② 画面中央の行動エリアにカーソルが点めつ
しています。(図26)

点めつしているカーソルを十字
キーで移動して、味方の最前列
の部隊の戦とう行動を選び、A
ボタンをおして決定してください。

- ③ 味方最前列の部隊の戦とう行動
を決定すると、カーソルが自動
的に画面右側の敵部隊のエリア
に移動し、点めつします。

(図27)

点めつしているカーソルを十字
キーで移動させ、こうげきする
敵部隊を選び、Aボタンで決定
してください。

- ④ 味方の最前列の部隊の戦とう行
動がすべて決定すると、画面左
の味方部隊エリアのカーソルは
自動的に味方第二列目の部隊の
ところに移動します。(図28)

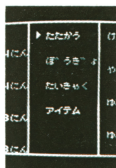


図26



図27



図28

- ⑤第二列目の部隊についても、同じようにして、戦とう行動を決定してください。ただし、近距離攻撃部隊と中距離攻撃部隊は敵の最前列の部隊しかこうげきできませんので（後方かくらんを除く）、「たたかう」を選ぶと、自動的に敵の最前列の部隊をこうげき目標にします。

このようにして、すべての味方部隊の戦とう行動を決定すると、画面は戦いのシーンに切りかわり、自動的に戦とうがはじまります。（図29）

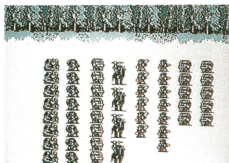
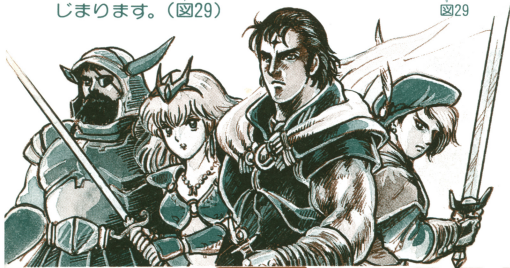


図29





のう りょく 能力

●しょくりょう (食料)

部隊の移動やキャンプによって消費され、町の食料屋でほじゅうできます。

食料は陸上で部隊を移動させるのに必要で、食料が少ない状態で戦とうになるとこうげき力やぼうぎょ力が弱くなります。

●アイテム

こうげき力やぼうぎょ力をたかめます。

●こうげきはんい (攻撃範囲)

敵、味方のすべての戦とう部隊がもっていて、こうげきはんいの中に相手方の部隊が入った時、先制こうげきがかけられます。

●へいしすう (兵士数)

戦いで、ひがいをうけたりすると減ってしまい、町の兵舎でほじゅうできますが、指揮官や統率力によってやとえる兵士の数、種類が異なります。

ゼロになるとゲームオーバーになります。

●こうげきりょく（攻撃力）

基本値は部隊によって異なりますが、地けい、アイテム、兵士数によって変化します。

●ぼうぎょりょく（防御力）

基本値は部隊によって異なりますが、地けい、アイテムのなどによって変化します。

●おかね（お金）

プレイヤーの所持金。戦いに勝ったり、城の戦利品を手に入れると増えます。

●とうそつりょく（統率力）

「しんでん」でいのったり、戦いで最後まで戦うと増え、退きやくすると減ります。

ち 地けい

アストラディウムの世界には平地、砂ばく、海、しつ地など色々な地けいがあります。

地けいによって部隊のこうげき力やぼうぎょ力、食料の消費量が変化しますので、ゲームをやりながら地けいの特ちょうをおぼえましょう。

アイテムリスト

	しゅ 種	るい 類	しょう 使用でき ぶ る部隊	にゅうしゅほうほう 入手方法	しょうほうほう 使用方法
攻 撃 用		剣 ^{けん}	けん ぶ たい 剣部隊	武 器 屋 で 買 う	自 動 使 用
		やり	やり ぶ たい やり部隊		
		弓 ^{ゆみ}	ゆみ ぶ たい 弓部隊		
		馬 ^{うま}	き ば ぶ たい 騎馬部隊		
		石 ^{いし}	とう せき ぶ たい 投石部隊		
		大砲 ^{たいほう}	たい ほう ぶ たい 大砲部隊		

	しゅ 種	るい 類	し 使 用 で き る 部 隊	に や う し ゆ は う ほう 入 手 方 法	し 使 用 は う ほう ほう 使用 方 法
攻 撃 用		魔法のつえ	魔術士部隊	武器屋で買う	自動使用
		赤い宝石	全部隊	?	戦とう時コマンド
防 御 用		よろい	魔術士以外の全部隊	武器屋で買う	自動使用
		たて	剣、騎馬部隊		
		かぶと	魔術士以外の全部隊		
		銅のよろい	魔術士以外の全部隊		

	しゅ種 類	しよう 使用でき る部隊	にゆうしゆほうほう 入手方法	しようほうほう 使用方法
防 御 用	 銅のたて	けんきぼ 剣、騎馬 部隊	武器屋で買う	自動使用
	 ロープ	まじゅつし 魔術士 部隊		
	 青い宝石	ぜんぶたい 全部隊	?	戦とう時コマンド
	 魔法の鏡	まじゅつし 魔術士 部隊	?	
両 用	 メルヴィルの炎	ぜんぶたい 全部隊	?	せん戦とう時 コマンド



ぶ たい 部 隊 リ ス ト

	ぶ たいめい 部隊名	へい し ひとり 兵士1人の りょう きん 料 金	さいていひつよう 最低必要 とうぞつりよく 統率力	
きん きょり り 近距離 こうげき ぶ たい 攻撃部隊	けん 剣	2リンク	1	
	やり	1リンク	1	
ちゅう きょり 中距離 こうげき ぶ たい 攻撃部隊	き ば 騎馬	20リンク	16	
	ぞう 象	30リンク	80	
	せんしゃ 戦車	25リンク	48	
えん きょり 遠距離 こうげき ぶ たい 攻撃部隊	ゆみ 弓	1リンク	1	
	てつぱう 鉄砲	5リンク	128	
	とうせき 投石	5リンク	1	
	たいほう 大砲	10リンク	16	
	まじゅつ し 魔術士	50リンク	112	

きん きょり こうげき ぶ たい み かた ぶ たい さいぜんれつ はい ち
近距離攻撃部隊：味方部隊の最前列に配置すれば、
てき さいぜんれつ ぶ たい こうげき
敵の最前列部隊を攻撃できる。

ちゅう きょり こうげき ぶ たい み かた ぶ たい さいぜんれつ はい ち
中距離攻撃部隊：味方部隊の最前列に配置しなく
ても、敵の最前列部隊を攻撃できる。

えん きょり こうげき ぶ たい み かた ぶ たい い ち はい ち
遠距離攻撃部隊：味方部隊のどの位置に配置しても、
にん い てき ぶ たい こうげき
任意の敵部隊を攻撃できる。



	やと し き かん 雇うことができる指揮官			
	アレクス	ファナ	ランキン	バリアス
	●	●	●	●
	●	●	●	●
	●			
				●
				●
	●	●	●	●
	●			
	●			●
			●	
		●		

さいてい ひつようとうそうりょく
最低必要統率力：

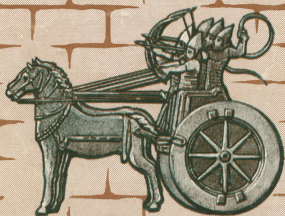
ぶたい へい し ひとりに やと ひつよう とうそうりょく
部隊の兵士、一人を雇うのに必要な統率力。

さいてい ひつようとうそうりょく うわまわ ぶん さいこう にん
最低必要統率力を上回った分だけ、最高64人

まで兵士を雇うことができる。つまり、統率

りょく 136 のアレクスは9 人の鉄砲部隊兵士を雇

うことができるのだ。



学研レジャー・トイ事業部

〒141 東京都品川区西五反田4-28-5

TEL. 03-493-3295

© Gakken 1989 禁無断転載

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。